

HUBUNGAN LAMA PENGGUNAAN GADGET DAN INTERAKSI ANAK DENGAN ORANG TUA DI TK TUNAS HARAPAN 1 KECAMATAN TANAH GROGOT

Arum Meiranny¹, Batinah², Atika Zahria Arisanti³

^{1,2,3}Program Studi Kebidanan Program Sarjana dan Pendidikan Profesi Bidan Fakultas Farmasi
Universitas Islam Sultan Agung Semarang

Corresponding author: arummeiranny@unissula.ac.id

Penggunaan gadget dengan lama penggunaan yang tidak terkontrol oleh orang tua pada anak usia dini dapat mengakibatkan dampak negatif, salah satunya ialah kurangnya interaksi antara anak dengan orang tua. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dan Interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan cross sectional. sampel yang digunakan pada penelitian ini berjumlah 32 orang responden. Penelitian ini dilakukan dari bulan Januari-November 2022 di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Dari hasil uji statistik menggunakan SPSS dengan menggunakan uji Fisher exact didapatkan nilai $p = 0,003 < \alpha = 0,05$, maka terdapat hubungan lama penggunaan gadget dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Lama penggunaan gadget yang tinggi akan mengakibatkan interaksi anak dengan orang tua menjadi berkurang karena anak terlalu lama bermain gadget sehingga bisa mempengaruhi perkembangan aspek sosialnya. Maka dapat disimpulkan bahwa ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan gadget dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot. Diharapkan orang tua memberikan pembatasan, pengawasan dan lebih selektif dalam pemberian izin anak dalam menggunakan gadget dan mengajak anak untuk berinteraksi secara langsung.

Keywords: *gadget, lama penggunaan gadget, interaksi anak dengan orang tua*

PENDAHULUAN

Gadget merupakan alat komunikasi modern yang semakin berkembang, semakin maju, dan gadget juga dapat mempermudah komunikasi masyarakat di Indonesia. Kegiatan komunikasi telah berkembang lebih maju dengan munculnya gadget, sehingga menjadi salah satu media informasi yang wajib dimiliki oleh penduduk Indonesia (Pebriana, 2017). Mengingat canggihnya teknologi

saat ini, hal ini ditandai dengan 89% populasi pengguna gadget di Indonesia dengan perbandingan 56% dari penduduk Indonesia yang berjumlah 271,35 juta pada tahun 2020, sehingga satu orang bisa jadi memiliki dua atau lebih, bahkan anak usia dini telah difasilitasi memiliki gadget sendiri oleh orang tuanya.

Sebuah survey yang dilakukan oleh Common Sense Media di Philadelphia terhadap 350 orang tua yang memiliki anak usia dini, sehingga didapatkan bahwa 70% (245 orang) orang tua mengaku mengizinkan anak bermain gadget tanpa pengawasan orang tua agar orang tua tidak terganggu dengan aktivitasnya dan 30% (105 orang) tidak mengizinkan anaknya bermain gadget agar perkembangan dalam aspek sosial anak tidak terganggu (Fajrina, 2019).

Penggunaan gadget dapat menimbulkan dampak positif dan dampak negatif. Dampak positif diantaranya sebagai media penambah wawasan anak, media pembelajaran, dan dapat berinteraksi dengan teman dari jarak jauh. Dampak negatif yang dapat ditimbulkan dari penggunaan gadget pada anak diantaranya dapat menyebabkan kurangnya interaksi dan komunikasi dengan orang tua, anak menjadi tidak percaya diri, pendiam, lebih suka menyendiri dan tidak sabaran, kemudian munculnya masalah kurangnya keterampilan komunikasi interpersonal dan menjauhkan mereka dari alam dan lingkungan sekitarnya (Suhana, 2018). Dari beberapa dampak negatif penggunaan gadget pada anak usia dini hal tersebut terjadi karena sebagian waktunya digunakan bermain gadget sehingga kurangnya interaksi antara anak dengan orang tua (Sunita and Mayasari, 2018).

Interaksi merupakan kegiatan yang dapat memberikan hubungan dinamis yang saling berkaitan antar manusia. Meliputi hubungan antar sesama individu, antara kelompok satu dengan kelompok lain, dan juga hubungan antar seseorang dengan kelompok (Al Ulil Amri, Bahtiar and Pratiwi, 2020). Interaksi antara anak dan orang tua sangat diperlukan untuk menumbuhkan aspek toleran, aktif, dan meniru pada anak usia dini, sehingga anak dapat terhindar dari perilaku yang menyimpang di kehidupan selanjutnya. Kemampuan berinteraksi harus dibentuk sejak anak usia dini yang bertujuan untuk memupuk nilai-nilai kebaikan pada anak yang nantinya dapat menjadi suatu kebiasaan (habit) positif yang dapat menjadi pedoman mereka ketika beranjak dewasa dan sebagai bekal pengetahuan untuk menempuh jenjang pendidikan selanjutnya (Sunita and Mayasari, 2018)

Penelitian yang telah dilakukan oleh (Miranti and Putri, 2021) dimana dalam penelitian menunjukkan bahwa gadget memiliki dampak terhadap perkembangan sosial anak usia dini. Penggunaan gadget yang berlebihan akan membawa dampak buruk bagi perkembangan sosial dan emosional anak. Dampak lain penggunaan gadget pada anak antara lain anak menjadi pribadi yang tertutup, gangguan tidur, suka menyendiri, berperilaku keras, pudarnya kreativitas pada anak dan ancaman terjadinya cyberbullying.

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot kepada 10 orang tua yang memiliki anak usia 4-6 tahun. Orang tua mengatakan saat ini anak mereka sudah mengenal gadget dan memainkannya selama rentang waktu 1 jam hingga 5 jam sehari ketika berada di rumah. Dari 10 anak, 7 diantaranya bermain gadget >1 jam/hari, sedangkan 3 anak bermain gadget <1 jam/hari. Orang tua mengatakan anak bermain gadget karena orang tua sendiri yang memberikan gadget ke-anak agar anak tidak bermain keluar rumah, sehingga saat ini anak menjadi terbiasa untuk terus bermain dengan gadgetnya.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui hubungan lama penggunaan gadget dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

METODE

Jenis penelitian ini adalah penelitian kuantitatif dengan rancangan penelitian yang digunakan yaitu cross sectional. Populasi pada penelitian Ini yaitu seluruh ibu yang memiliki anak usia dini yang menggunakan gadget semuanya berjumlah 32 orang, pengambilan sampel secara total sampling sehingga jumlah sampel tetap 32 orang. Teknik pengumpulan data untuk variabel X dan variabel Y menggunakan kuesioner atau angket. Penelitian ini dilaksanakan di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot pada tanggal 1 September 2022. Peneliti mengumpulkan data dengan cara membagikan angket dengan menggunakan google form dan dibantu oleh 2 orang enumerator.

HASIL

Tabel 1 Distribusi Frekuensi Tingkat Nyeri Pada Ibu Bersalin Kala I Sebelum Diberikan Teknik Pernafasan Senam Tera.

Tingkat nyeri Persalinan	Frekuensi	%
Tidak nyeri	0	0
Ringan	2	9.1
Sedang	15	68.2
Berat	5	22.7
Total	22	100.0

Data dalam Tabel 1 memberikan gambaran mengenai rata-rata tingkat nyeri pada ibu bersalin sebelum penerapan teknik pernafasan senam tera pada kala I. Dari 22 responden, sebanyak 15 orang (68.2%) mengalami nyeri dengan kategori sedang, 5 orang (22.7%) dengan kategori nyeri berat, dan 2 orang (9.1%) dengan kategori nyeri ringan.

Tabel. 1. Distribusi responden berdasarkan usia, pendidikan dan pekerjaan ibu di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Karakteristik	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Usia		
< 20 Tahun	16	50
20-35 Tahun	12	37,5
> 35 Tahun	4	12.5
Pendidikan		
Dasar	16	50
Menengah	13	40,6
Tinggi	3	9.4

Pekerjaan		
Tidak Bekerja	20	62.5
Bekerja	12	37.5

Berdasarkan tabel 1 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang berusia <20 tahun sebanyak 16 orang (50 %), mayoritas responden yang berpendidikan dasar sebanyak 16 orang (50 %), dan mayoritas responden yang tidak bekerja sebanyak 20 orang (62,5 %).

Tabel. 1. Distribusi Lama Penggunaan Gadget Pada Anak di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Lama Penggunaan Gadget	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Tinggi	26	81.3
Rendah	6	18,3
Total	32	100

Berdasarkan tabel 2 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang lama penggunaan gadget pada anak dengan kategori tinggi yaitu sebanyak 26 orang (81,3 %).

Tabel 2. Distribusi Interaksi Anak dengan orang Tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Interaksi anak dengan Orang Tua	Frekuensi (n)	Persentase (%)
Kurang	18	56.3
Baik	14	43.8
Total	32	100

Berdasarkan tabel 4.3 menunjukkan bahwa mayoritas responden yang interaksi anak dengan orang tua dengan kategori kurang yaitu sebanyak 18 orang (56,3 %).

Tabel. 3. Distribusi Hubungan Lama Penggunaan Gadget dan Interaksi Anak dan Orang Tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot.

Length of Use Gadget	Child Interaction With Parents				p- value
	Less		Good		
	n	%	n	%	
Height	18	69,2	8	30,8	0,003*
Low	0	0,0	6	100,0	
Total	18	56,3	14	43,8	

*uji Fisher Exact

Berdasarkan Tabel 4 didapatkan bahwa lama penggunaan gadget yang tinggi mayoritas interaksi anak dengan orang tua kurang sebanyak 18 responden (69,2 %), lama penggunaan gadget yang rendah mayoritas interaksi anak dengan orang tua baik sebanyak 6 responden (100 %), dengan p-value 0,003, sehingga terdapat hubungan lama penggunaan gadget dan interaksi anak dengan orang tua.

PEMBAHASAN

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dijabarkan diatas menunjukkan bahwa terdapat hubungan lama penggunaan gadget dan interaksi anak dengan orang tua. Data penelitian lama penggunaan gadget dapat diketahui dari pengukuran menggunakan kuesioner yang menunjukkan bahwa mayoritas anak dengan lama penggunaan gadget yang tinggi sebanyak 26 anak (81,3 %) menyebabkan 18 anak (56,3 %) interaksi anak dengan orang tua yang kurang. Dari hasil uji statistik menggunakan SPSS dengan menggunakan uji Fisher exact didapatkan nilai $p = 0,003 < \alpha = 0,05$.

Hasil analisis penelitian ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Wahyu Novitasari penggunaan gadget pada anak lebih menyenangkan dibandingkan dengan berinteraksi dengan orang tua, keluarga dan bermain dengan teman sebayanya (Wahyu Novitasari, 2016). Abdulatif dalam penelitiannya menjelaskan bahwa intensitas penggunaan gadget yang terlalu sering dalam sehari maupun seminggu pasti akan mengarah pada kehidupan anak yang cenderung hanya mempedulikan gadgetnya saja daripada bermain di luar rumah. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya terutama dengan ke-dua orang tuanya (Abdulatif and Lestari, 2021).

Pemakaian gadget yang berkelanjutan dan tidak memiliki batas waktu dapat menimbulkan dampak buruk yaitu kecanduan gadget sejak dini, karena hal tersebut dapat menyebabkan interaksi antara anak dengan orang tua tidak terjalin dengan benar (Syifa, Setianingsih and Sulianto, 2019), sehingga orang tua mempunyai peran aktif dalam membatasi dan mengawasi anak dalam menggunakan gadget. Hal ini dilakukan untuk mencegah anak menjadi ketergantungan dengan gadget dan anak dapat lebih sering bermain bersama orang tua dan teman-teman seusianya (Maulida et al., 2020).

Bermain gadget yang terlalu lama dapat berdampak bagi kesehatan anak selain radiasinya yang berbahaya, penggunaan gadget yang terlalu lama dapat mempengaruhi tingkat agresif anak. Selain itu anak menjadi tidak peka terhadap lingkungan di sekelilingnya. Anak terlalu asyik dengan gadgetnya berakibat lupa untuk berinteraksi ataupun berkomunikasi dengan orang sekitar maupun keluarga dan itu akan berdampak buruk bagi perkembangan sosial anak (Sujianti, 2018). Sejalan dengan penelitian Juniah dan Edita bahwa ketergantungan terhadap gadget pada anak disebabkan karena lamanya durasi dalam menggunakan gadget. Bermain gadget dengan durasi yang cukup panjang dan dilakukan setiap hari, bisa membuat anak berkembang ke arah

pribadi yang antisosial. Dampak yang ditimbulkan dari hal itu sebenarnya adalah dapat membuat anak lebih bersikap individualis karena lama kelamaan menyebabkan lupa berkomunikasi dan berinteraksi terhadap lingkungan di sekitarnya terutama dengan orang tua (Juniah and Edita Revine Siahaan, 2022).

Penelitian yang dilakukan oleh Dinda,dkk didapatkan bahwa anak usia 5-6 tahun di TKIT Al-Muhajirin sudah menggunakan gadget bahkan ada beberapa anak yang sudah difasilitasi gadget oleh orang tuanya. Rata-rata anak ini menggunakan gadget lebih dari 2 jam perhari. Anak yang menggunakan gadget dengan durasi lebih dari 2 jam perhari mengalami perubahan perilaku. Penggunaan gadget ini berpengaruh pada perkembangan psikologi anak seperti anak mudah marah, menirukan tingkah laku dalam gadget serta berbicara sendiri pada gadget (Dinda Berliana, Laily Rosidah and Tri Sayekti, 2022).

Penggunaan gadget tidak hanya mempengaruhi interaksi anak dengan orang tua saja melainkan penggunaan gadget dengan durasi yang lama dapat mempengaruhi perkembangan pada anak usia dini, hal ini sejalan dengan penelitian yang dilakukan oleh Damayanti bahwa penggunaan gadget secara berlebih dapat mempengaruhi perkembangan anak baik dalam aspek perkembangan fisik dan psikomotorik, agama dan moral, kognitif, sosial dan emosi, bahasa dan seni anak (Damayanti, Ahmad and Bara, 2020).

Pada penelitian ini terdapat keterbatasan yang dialami oleh peneliti, diantaranya ialah ruang lingkup yang digunakan dalam penelitian hanya mencakup pada satu TK saja yang ruang lingkungnya tidak terlalu besar dan luas, sehingga hasil penelitian tidak dapat digeneralisasikan kepada populasi yang lebih luas, dalam penelitian ini data yang dihasilkan hanya dari instrumen kuesioner yang didasarkan persepsi jawaban responden, sehingga kesimpulan yang diambil hanya berdasarkan data yang dikumpulkan melalui penggunaan instrument kuesioner secara tertulis tanpa dilengkapi dengan wawancara dan interview dan pada saat pengambilan data penelitian ini dibantu oleh 2 enumerator sehingga peneliti tidak terjun langsung pada saat proses pengambilan data.

KESIMPULAN

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan bahwa Ada hubungan yang signifikan antara lama penggunaan gadget dan interaksi anak dengan orang tua di TK Tunas Harapan 1 Kecamatan Tanah Grogot dengan p-value 0,003. Sebagai orang tua harus memberikan pembatasan, pengawasan dan lebih selektif dalam pemberian izin anak dalam menggunakan gadget serta selalu mengajak anak untuk bercerita mengenai hal-hal yang dilakukan anak setiap harinya agar interaksi anak dengan orang tua selalu terjalin dengan baik.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulatif, S. and Lestari, T. (2021) 'Pengaruh Gadget Terhadap Perkembangan Sosial Anak di Masa Pandemi', *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 5(1), pp. 1490–1493.
- Damayanti, E., Ahmad, A. and Bara, A. (2020) 'Dampak Negatif Penggunaan Gadget Berdasarkan Aspek Perkembangan Anak Di Sorowako', *Martabat: Jurnal Perempuan dan Anak*, 4(1), pp. 1–22. doi:10.21274/martabat.2020.4.1.1-22.

- Dinda Berliana, Laily Rosidah and Tri Sayekti (2022) 'Pengaruh Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial Anak Usia 5-6 Tahun', *Kiddo: Jurnal Pendidikan Islam Anak Usia Dini*, 3(1), pp. 23–37. doi:10.19105/kiddo.v3i1.5065.
- Fajrina, H.N. (2019) 'Tingkat Kecanduan Gadget di Usia Dini Semakin Mengkhawatirkan'. *CNN Indonesia*. Available at: <https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20191103093518-185-89078/tingkat-kecanduan-gadget-di-usia-dini-semakin-mengkhawatirkan>.
- Juniah and Edita Revine Siahaan (2022) 'Hubungan penggunaan gadget terhadap perubahan interaksi sosial pada anak', 4(2), pp. 55–62.
- Maulida et al. (2020) 'Pengaruh Intensitas Bermain Game Online Terhadap Interaksi Sosial Remaja', *Journal of Chemical Information and Modeling*, 53(9), p. 287.
- Miranti, P. and Putri, L.D. (2021) 'Waspada dampak penggunaan gadget terhadap perkembangan sosial anak usia dini', *Jendela PLS*, 6(1), pp. 58–66. Available at: <http://jurnal.unsil.ac.id/index.php/jpls/article/view/3205>.
- Pebriana, P.H. (2017) 'Analisis Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Sosial pada Anak Usia Dini', *Jurnal Obsesi: Jurnal Pendidikan Anak Usia Dini*, 1(1), p. 1. doi:10.31004/obsesi.v1i1.26.
- Suhana, M. (2018) 'Influence of Gadget Usage on Children's Social-Emotional Development', 169(Icece 2017), pp. 224–227. doi:10.2991/icece-17.2018.58.
- Sujianti, S. (2018) 'Hubungan Lama Dan Frekuensi Penggunaan Gadget Dengan Perkembangan Sosial Anak Pra Sekolah Di Tk Islam Al Irsyad 01 Cilacap', *Jurnal Kebidanan*, 8(1), p. 54. doi:10.31983/jkb.v8i1.3735.
- Sunita, I. and Mayasari, E. (2018) 'Pengawasan Orangtua Terhadap Dampak Penggunaan Gadget Pada Anak', *Jurnal Endurance*, 3(3), p. 510. doi:10.22216/jen.v3i3.2485.
- Syifa, L., Setianingsih, E.S. and Sulianto, J. (2019) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Perkembangan Psikologi pada Anak Sekolah Dasar', *Jurnal Ilmiah Sekolah Dasar*, 3(4), p. 538. doi:10.23887/jisd.v3i4.22310.
- Al Ulil Amri, M.I., Bahtiar, R.S. and Pratiwi, D.E. (2020) 'Dampak Penggunaan Gadget terhadap Kemampuan Interaksi Anak Sekolah Dasar pada Situasi Pandemi Covid-19', *Trapsila: Jurnal Pendidikan Dasar*, 2(02), p. 14. doi:10.30742/tpd.v2i2.933.
- wahyu novitasari (2016) 'Dampak Penggunaan Gadget Terhadap Interaksi Sosial', *Uns*, 4(September), pp. 56–63.